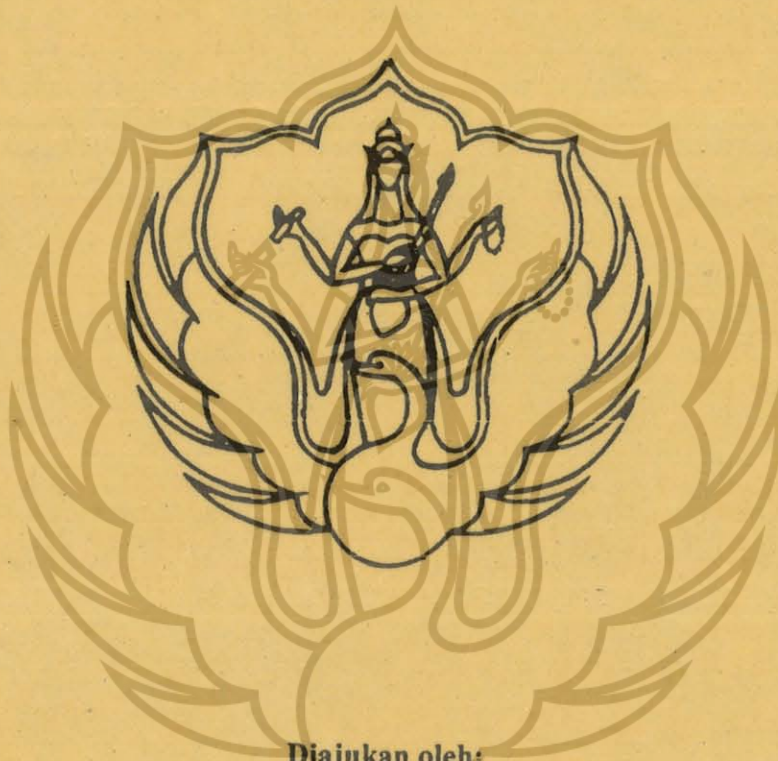


**PENGGARAPAN ARANSEMEN DALAM RHYTHM & BLUES
ATAS LAGU REGGAE *I SHOT THE SHERIFF* KARYA BOB MARLEY
UNTUK *VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY* INSTRUMENT**



**Diajukan oleh:
Susan Nurjanah
0010713013**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PENGGARAPAN ARANSEMEN DALAM RHYTHM & BLUES
ATAS LAGU REGGAE *I SHOT THE SHERIFF* KARYA BOB MARLEY
UNTUK *VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY INSTRUMENT***



**Diajukan oleh:
Susan Nurjanah
0010713013**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PENGGARAPAN ARANSEMEN DALAM RHYTHM & BLUES
ATAS LAGU REGGAE *I SHOT THE SHERIFF* KARYA BOB MARLEY
UNTUK *VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY INSTRUMENT***



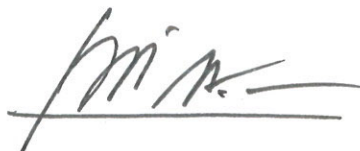
Oleh:

**Susan Nurjanah
0010713013**

**Tugas akhir ini diajukan kepada Tim penguji Program Studi Seni Musik
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri jenjang studi sarjana S1
dalam minat utama Musik Pendidikan**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Tanggal 14 September, 2007



Drs. Hari Martopo, M. Sn.
Ketua/ Pembimbing II



Drs. R.M Singgih Sanjaya, M.hum.
Pembimbing I



Dr. Victor Ganap, M.Ed.
Penguji Ahli



Drs. Andre Indrawan, M. Hum, M.Mus
Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Triyono Bramantyo PS, M. Ed, Ph. D.
NIP. 130 909 903

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

IMAGINATION MORE IMPORTANT THAN KNOWLEDGE

- *Albert Einstein* -



KARYA SEDERHANA INI KHUSUS KUPERSEMBAHKAN KEPADA MEREKA YANG MENGHARGAI IMAGINASI TANPA
MENGABAIKAN PENGETAHUAN

INTISARI

Lagu *I Shot The Sheriff* merupakan lagu dengan jenis musik reggae asal Jamaika. Karya Bob Marley yang terdapat dalam album "*Burnin*" (1973) ini kerap dimainkan oleh beberapa musisi internasional dengan beberapa versi aransemen menarik. Setelah meninjau beberapa versi aransemen lagu tersebut disertai dengan sepengetahuan penulis, selama ini belum ada yang mengaransemen lagu ini kedalam format rhythm & blues. Jenis musik ini erat kaitannya dengan teknologi musik yang memiliki tipikal instrumen *synthesizer*, *keyboard* dan *drum machine*, sehingga nilai estetik dalam aransemen ini memiliki karakter bunyi yang dapat menghadirkan warna baru. Namun demikian kendala yang dihadapi dalam proses penggarapan ini terletak pada pertimbangan dalam menentukan karakter vokal yang cocok untuk jenis lagu ini. Hal ini merupakan prioritas utama yang harus diperhatikan dalam proses ini. Tujuan dari upaya tersebut adalah untuk membangun karakter ciri dari musik rhythm & blues, sehingga ide-ide musikal yang terdapat dalam aransemen ini dapat dinikmati melalui hasil rekaman audio. Hal tersebut di atas, merupakan proses dan pengalaman dalam penelitian ini, sehingga diharapkan dengan adanya aransemen ini dapat memasyarakatkan musik R & B bagi semua kalangan.

Kata Kunci: Aransemen, Musik rhythm & blues, lagu *I Shot The Sheriff*

KATA PENGANTAR

Puji syukur terhadap Allah S.W.T & Rasul-Rasul-Nya atas talenta yang Kau berikan hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian pendidikan jenjang S-1 pada Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penggarapan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan segenap perjuangan dan pengorbanan, baik itu berupa waktu, tenaga, biaya dan pikiran. Tentu saja penulis tidak dapat terlepas dari bantuan segenap pihak yang turut membantu penyelesaian tugas akhir ini.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Drs. Hari Martopo, M. Sn, selaku Ketua Jurusan dan Dosen Pembimbing II, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Andre Indrawan, M. Hum, M.Mus, selaku Ketua Program Studi Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Singgih Sanjaya, M.Hum, selaku Pembimbing I Tugas Akhir ini.
4. Drs. Pipin Garibaldi, D.M, M. Hum, selaku Dosen Instrumen Mayor.
5. Dra. Rianti Mardelena Pasaribu, selaku Dosen Wali.
6. Drs. Asep Hidayat, M.Ed, selaku dosen, paman, teman, sahabat ku tercinta, *(you're my spirit...& big thanx for all...!!!)*.

7. Seluruh dosen dan civitas akademik Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang telah dibagikan.
8. Kedua orang tua ku, Yun Wahyu Abdurachman dan Almh. Tjutju Sugiarti, (tanpa kalian, ku tak akan sampai di sini).
9. Keluarga besar Bi Aan, dan para sepupuku di Subang, terimakasih atas segala dukungannya.
10. Kedua kakak ku, Teh Nia & A'Opik serta adik-adikku Nita, Qori dan Dila tercinta, kalian adalah motivasi terbesarku.
11. Keluarga besar Alm. H. Oman Abdurachman Wirayuda dan Hj. Bintang Kurnia di Bandung.
12. Para sepupuku tersayang: A'gil, Aldi, Arief, DenPedro, thanx atas dukungan dan do'a-nya) di Bandung.
13. Keluarga besar Alm. Koko Rachman dan Alm. Sukasih, (Uwak, Bibi, Mamang, Aa dan teteh) di Subang.
14. Keluarga besar Bp. Martan Kiswoto, Ibu, Vien, Puput, Deto, Bu'lek, Pak'le.
15. 'Ri.. kekasih, guru dan sahabat ku, (makasih banget atas segala waktu, energi, dan suport-nya. Kamu adalah inspirasi musikalku)
16. Raya, Hedda, makasih buat waktu dan tempat, di proses *recording* vokal (jadilah vokalis yang baik..)
17. David 'Phitek' terimakasih atas *editing score*-nya..
18. Doel 'Araniri', Ka'Yo, Afan & *the brother's*, selalu ada di saat aku membutuhkan teman.

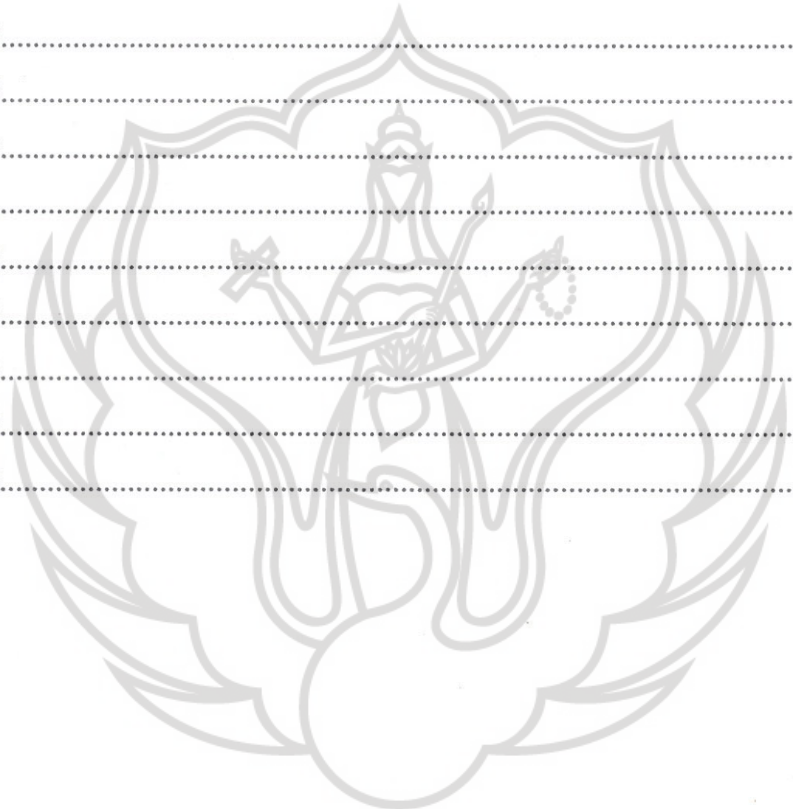
19. Arief Vagabon, (thanx buat “Rolling Stone Magazine” & 5000-nya, bantu banget..)
20. Yudho - photo, (makasi.. “All’ bout R&B-nya”, dan membuat semuanya jadi lancar..)
21. M. Sauki Basya, terimakasih atas segala waktu, informasi, dan terjemahannya..
22. Teman-teman satu angkatan ’00: Ayum, Putri, Leo, Cecep, Dona, Dudi, Jerry, dan semuanya yang tidak mungkin di sebutkan satu persatu.
23. Teman-teman di kos: Tutut, dan Mba’ Sum (Ku tak bisa hidup tanpa mu...)
24. Teman-teman “komunitas melek bengi”, P’Gatot, Bayu, Dadhus, Kenthir, aku banyak belajar dari kalian.
25. FK Studio “Recording Studio” (tempat dimana kita belajar dan merekam segala ide)
26. Fourtone “live Recording Studio”, untuk tempat belajar “mendengar” *and sound system*-nya.

Menyadari sepenuhnya bahwa tiada satupun karya yang sempurna, layaknya pepatah “tak ada gading yang tak retak”. Oleh karenanya, sangatlah mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun. Dengan segala kerendahan hati, berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada segenap pembaca.

DAFTAR NOTASI

Notasi 1.....	53
Notasi 2.....	53
Notasi 3.....	53
Notasi 4.....	54
Notasi 5.....	54
Notasi 6.....	54
Notasi 7.....	55
Notasi 8.....	56
Notasi 9.....	56
Notasi 10.....	57
Notasi 11.....	57
Notasi 12.....	58
Notasi 13.....	59
Notasi 14.....	59
Notasi 15.....	59
Notasi 16.....	61
Notasi 17.....	61
Notasi 18.....	62
Notasi 19.....	63
Notasi 20.....	63
Notasi 21.....	63
Notasi 22.....	63
Notasi 23.....	64
Notasi 24.....	64
Notasi 25.....	64
Notasi 26.....	65
Notasi 27.....	65
Notasi 28.....	66
Notasi 29.....	66

Notasi 30.....	66
Notasi 31.....	67
Notasi 32.....	69
Notasi 33.....	69
Notasi 34.....	69
Notasi 35.....	70
Notasi 36.....	72
Notasi 37.....	72
Notasi 38.....	72
Notasi 39.....	73
Notasi 40.....	73
Notasi 41.....	74
Notasi 42.....	75
Notasi 43.....	75
Notasi 44.....	76
Notasi 45.....	76
Notasi 46.....	76



DAFTAR ISTILAH

Audio Sample Loop : dalam musik elektronik, *sampling* adalah proses pengambilan sebagian sampel atau sebuah rekaman dan menggunakannya kembali sebagai sebuah instrumen atau elemen dari rekaman baru. *Loop* adalah proses pengulangan dari sample tersebut. *Audio Sample Loop* dapat diartikan sebagai pengulangan sampel suara tertentu dengan menggunakan sebuah perangkat elektronik.

Augmentation: pemanjangan atau perluasan ritme, melodi, interval, atau *chord*.

Back Beat: dalam musik istilah ini merujuk pada ketukan ke-2 dan 4 dalam sebuah birama 4/4 atau 12/8. Gaya ini muncul di akhir tahun 1940-an dalam rekaman-rekaman *rhythm & blues*, dan juga sebagai karakter khas dari musik *rock & roll*.

Background Vocal: suara atau penyanyi latar.

Beat: secara bebas bermakna 'ketukan'. Tingkatan matriks dari ketukan-ketukan yang terdengar sebagai unit atau satuan dasar. Ketukan adalah unit waktu dasar dalam sebuah bagian atau komposisi; satu detikan dalam sebuah *metronome* adalah sebuah ketukan. Pada dasarnya terdapat dua jenis ketukan, yaitu: ketukan kuat dan lemah. Kemudian berkembang menjadi *upbeat*, *downbeat*, *back beat*, dan *off-beat*.

Black Music: (juga dikenal dengan istilah *African American music* atau *race music*) adalah sebuah istilah yang dipakai sebagai induk dari semua musik dan genre musik yang lahir atau terpengaruh oleh kebudayaan kulit hitam Amerika (*African Americans*).

Blue Eyed Soul: (dikenal juga sebagai *white soul*) adalah istilah yang dipakai untuk merujuk pada musik *R&B* atau *Soul* yang dimainkan oleh kulit putih. Bukan merupakan gaya musik, namun lebih pada pemain musiknya. Istilah ini mulai muncul sekitar pertengahan 1960-an.

Blue Note: dalam *jazz* dan *blues*, *blue note* adalah suatu nada yang dinyanyikan atau dimainkan yang memiliki *pitch* yang relative. Hal tersebut dilakukan demi tujuan ekspresi.

Blues and Rhythm: pada tahun 1948, RCA Victor (RCA Records) memasarkan musik kulit hitam dengan nama *Blues and Rhythm*. Nama ini kemudian dibalik oleh Wexler dari Atlantic Records, label terdepan untuk kategori musik *R&B* di tahun-tahun awalnya.

Bridge: sebuah bagian yang kontras yang juga mempersiapkan kembalinya bagian materi aslinya. *Bridge* umumnya adalah kunci nada yang kontras dengan melodi aslinya.

Channel: garis edar atau jalur (*path*) antara dua titik akhir atau ujung, sebuah medium untuk menyampaikan informasi dari pengirim (*transmitter*) ke penerima (*receiver*).

Chart: (peta atau grafik) sebuah tipe grafis informasi yang menampilkan data numerik tabular atau fungsi-fungsi. Biasanya digunakan untuk mempermudah memahami data dalam jumlah yang sangat besar. Dalam musik, istilah ini merujuk pada notasi yang berisi sedikit atau tidak ada sama sekali informasi tentang melodi namun menyediakan informasi harmoni dan irama. Ini adalah cara paling umum bagi para pemusik *jazz* atau musik lain khusus untuk *rhythm section* (biasanya terdiri dari piano, gitar, bas, dan drum).

Chorus: (dari bahasa Yunani Kuno χορός (*choros*), yang berarti ‘sekumpulan penyanyi’; ‘bernyanyi secara bersamaan’) sinonimnya *choir* dan *chorale*, yang kurang lebih bermakna sebuah ansambel musik penyanyi. Dapat juga berarti sebuah efek *chorus* yang mengesankan sebuah kondisi di mana orang mendengar suara-suara yang sama datang dari banyak sumber. Efek ini dapat dibuat secara alamiah atau pun simulasi dengan perangkat pengolah sinyal.

Compact Disc (CD): sebuah cakram optis yang digunakan untuk menyimpan data digital, awalnya dikembangkan untuk menyimpan data audio digital. Tersedia di pasaran sejak akhir 1982.

Control Voltage (CV/Gate): sebuah metode untuk mengontrol *synthesizer*, *drum machines*, dan perangkat serupa lainnya dengan *sequencer* eksternal. Metode ini populer ketika masih banyak yang menggunakan *analog modular synthesizer* sekitar tahun 1970-an sampai awal 1980-an.

Crunk & B: jenis musik yang menggabungkan musik *rhythm and blues* dengan *crunk*. Artis-artisnya antara lain Usher, Ciara, dan Danity Kane.

Crunk: sebuah genre musik *hip-hop*. Berawal pada awal tahun 1990-an, namun belum menjadi *mainstream* hingga awal tahun 2000-an. Tidak seperti gaya *hip-hop East Coast*, *crunk* memiliki energi yang tinggi dan berorientasi ke klub. Gaya menyanyi yang serak dan repetitif dengan refren yang sederhana. Lirik didasarkan pada lambungan irama yang sangat efektif untuk suasana klub.

Cubase VST: merupakan seri dari MIDI, music sequencer, dan *digital audio editing computer applications*. Sering dikenal juga dengan *Digital Audio Workstation* (WDA). Diciptakan oleh perusahaan Jerman, Steinberg. Versi pertamanya dirilis tahun 1989 yang dipakai di computer Atari ST.

Dance Rhythm: secara bebas dapat diartikan sebagai irama tarian. Tarian yang mengikuti irama gerak tertentu, menginterpretasikan pola perkusi musiknya dengan menggunakan gerak tubuh serta langkah.

Dancehall: jenis musik populer Jamaika yang berkembang sekitar akhir 1970-an, dipelopori antara lain oleh Yellowman dan Shabba Ranks. Dikenal juga dengan nama *bashment*. Karakteristiknya terletak pada gaya menyanyi *dee jay* dan *rapping* diiringi musik yang kasar dan *riddim* (pola irama yang terdiri dari pola drum dan bass). Iramanya lebih pelan dari musik *reggae*, dan diduga sebagai nenek moyang musik *hip-hop*.

Diaspora: (dari bahasa Yunani Kuno διασπορά, yang berarti ‘menabur benih’) pengusiran atau pembubaran. Merujuk pada pemaksaan kepada orang atau etnis

untuk meninggalkan daerah asal mereka.

Digital Audio Workstations (DAW): sebuah sistem yang didesain untuk merekam, mengedit dan memutar audio digital. Kelebihan utamanya adalah kemampuan dalam memanipulasi secara bebas dari rekaman suara, seperti halnya sebuah *word processor* memanipulasi tulisan ketik.

Diminuation: pengecilan atau pengurangan nilai nada-nada pokok.

Dirty Pop: (Dirty Laundry) Artis lain yang menampilkan *R&B* yang lebih berat.

Division: sebuah tipe khusus ornamentasi atau variasi, umumnya digunakan dalam musik Inggris sekitar abad ke-17.

Double Tracking: sebuah teknik perekaman suara yang satu individu menyanyikan lagu atau memainkan musik mengikuti lagu atau musik *prerecorded part*, untuk tujuan efek dramatis atau menghasikan suara yang lebih kuat.

Dreadlocks: (terkadang disingkat hanya *locks* atau *dreads*) rambut yang menyerupai tali kesat yang terbentuk sendiri jika rambut dibiarkan tumbuh alami tanpa disisir atau digunting selama jangka waktu tertentu. Awalnya diasosiasikan dengan para pengikut gerakan *Rastafari*, namun sekarang telah menjadi tren.

Drum Machine: sebuah instrumen musik elektronik yang didesain untuk menirukan suara drum atau pun instrument perkusi lain.

Dynamic Processor: perangkat pengolah suara yang khusus untuk mengatasi masalah *convert, shape, enhance, normalize, expand, squeeze, trim, fade, dither*, dan *balance final mixes* dalam proses pembuatan master di studio.

Dynamics: dalam musik, istilah ini umumnya merujuk pada lembut kerasnya suara atau nada, namun juga pada segala aspek aksekusi atau cara memainkan sebuah komposisi. Baik itu dalam aspek gaya (*staccato, legato, dll*) maupun aspek fungsionalnya (kecepatannya).

East Coast hip-hop inspired backing tracks: perkembangan dari *new jack swing*, namun lebih kasar. Dipopulerkan oleh Sean John Combs, seorang produser dan *rapper* Amerika (sejak Oktober 2006, nama panggilannya dan studio rekamnya menjadi Diddy, sebelumnya lebih dikenal dengan nama Puff Daddy atau P. Diddy).

Easy Listening: secara bebas dapat diartikan sebagai musik yang 'mudah dicerna atau didengar'. Awalnya adalah sebuah gaya musik populer yang muncul pada pertengahan abad ke-20, pengembangan dari *swing* atau *big band*, dan berhubungan dengan *Beautiful music* serta *Light music*. Bentuknya sederhana, melodi yang mudah diingat, lembut, dan kebanyakan iramanya cocok untuk menari berpasangan.

Effects: (efek) suasana, kondisi, keadaan, bunyi (suara) atau kesan tertentu yang ingin dicapai secara artificial (buatan).

Electronic instrument: sebuah instrumen musik yang menggunakan elektronika

sebagai penghasil sumber bunyinya. Berbeda dengan instrumen elektrik yang menghasilkan suara secara mekanis, dan hanya dirubah secara elektronika (misalnya gitar elektrik). Jenis paling sederhana dari instrumen elektronik ini adalah efek suara. Komposer asal Perancis, Edgar Varese, telah menciptakan banyak komposisi dengan menggunakan instrumen-instrumen elektronik di tahun 1950-an.

Ending: bagian akhir atau ujung.

Engineer: insinyur atau ahli rekayasa; membangun, merekayasa, atau mengatur.

Factory Presets (templates): sample standar lengkap dengan gaya dan format tertentu, yang sudah tersedia dalam sebuah program komputer yang dapat digunakan pengguna.

Feel: perasaan; penjiwaan; rabaan atau sentuhan.

Figure: (figur) dalam musik, sebuah figur merupakan sebuah pengulangan penggalan atau rangkaian nada-nada yang digunakan untuk menyusun iringan.

File: sebuah blok informasi arbiter, atau sumber (wadah) penyimpanan informasi dalam sebuah program komputer.

Fill in: pola rhythm—permainan.

Filler: nada-nada tambahan di antara ketukan.

Flanger: sebuah alat untuk menciptakan efek suara *flanging*. *Flanging* adalah efek suara berbasis waktu yang terjadi ketika dua sinyal yang sama persis digabung bersama, namun salah satu sinyalnya ditunda beberapa waktu secara perlahan – biasanya tidak lebih dari 1/20 detik.

Genre: (dari bahasa Perancis yang berarti ‘jenis’ atau ‘macam’) kategori yang berlakukan dalam memilah suatu karya seni dan sastra, dengan kriteria-kriteria tertentu yang bersifat umum atau hasil sebuah konvensi tertentu. Dalam musik genre berarti kategori dari beberapa komposisi musik yang memiliki kesamaan atau kemiripan dalam gaya tertentu – atau paling tidak dalam bahasa musik dasarnya.

Hammond B-3 version VST(i): sebuah perangkat pengolah suara virtual untuk komputer yang khusus menghadirkan suara dari tipe organ terkenal Hammond B3. Hammond B-3 organ (sering disingkat dengan ‘B-3’) merupakan organ paling terkenal keluaran Hammond Organs yang didirikan oleh Laurens Hammond sekitar tahun 1934. B-3 ini awalnya didesain untuk menggantikan organ gereja yang permanent menjadi lebih praktis yang dapat dibawa. Namun B-3 justru menjadi populer di luar gereja dan dipakai oleh banyak pemusik *jazz*, *blues*, dan *rock*.

Hardware: secara bebas dapat diartikan sebagai ‘perangkat keras’. Secara khusus, dalam teknologi computer, berarti bagian atau wujud fisik yang keras dari peralatan sebuah komputer, misalnya: papan sirkuit, *keyboard*, dan layer monitor.

Harmony : (berasal dari bahasa Yunani *harmonía*, yang berarti ‘kebersamaan’

atau ‘kerukunan’) pada masa Yunani Kuno, istilah ini digunakan untuk menetapkan kombinasi dari elemen yang kontras: nada tinggi dan nada rendah.

Hip-hop: biasanya terdiri dari dua elemen: *rapping* dan *DJing*. Ketika digabung dengan *breakdancing* dan *graffiti art*, ini menjadi empat komponen *hip-hop*, sebuah gerakan budaya yang bermula di New York City pada tahun 1970-an, terutama oleh para *African Americans* dan *Latinos*.

Hit: (*hit single*) adalah sebuah trek rekaman atau lagu tunggal yang menjadi sangat populer yang telah muncul dalam tangga lagu tertentu (resmi) lewat pemutaran yang terus-menerus di radio atau hasil penjualannya yang mencolok.

Homofon (homophone): dalam linguistic, istilah ini berarti kata-kata yang memiliki kesamaan bunyi. Dalam musik, homofon (*homophony*) berarti sebuah tekstur yang mana beragam suara atau bunyi bergerak secara harmonis.

Interlude: (sisipan, selingan, jeda, atau waktu istirahat) sebuah komposisi musik yang terdiri dari satu atau lebih bagian, yang disisipkan di antara sesi komposisi lain.

Intro: awalan atau pembuka dari sebuah komposisi. Sebuah intro menetapkan materi melodi, harmoni, dan ritme yang berhubungan dengan bagian utama komposisi.

Item: barang, nomor, berita, pokok, atau artikel.

Jump Blues: tipe musik *blues* yang *up-tempo* terpengaruh gaya *big band*. Karakteristiknya terletak pada suara *jazzy*, *saxophone* (atau instrumen *brass*), dengan irama yang mengalir dan bersorak (berteriak), vocal yang sederhana dan penuh dengan sinkopasi, dan lirik-lirik yang komedi bertema kehidupan urban. Tidak seperti jenis *blues* lainnya, *jump blues* memindahkan gitar ke dalam *rhythm section*. Sebelum dinamai *jump blues*, bentuk musik ini dikenal dengan *Blues and Rhythm*, kemudian menjadi *Rhythm and Blues*. Pertama muncul di akhir tahun 1930-an, dan menjadi sangat populer di tahun 40-an sampai awal 50-an melalui artis-artis semacam Louis Jordan, Big Joe Turner, dan Wynonie Harris.

Jungle: istilah yang merujuk pada musik *Drum and Bass* (D&B), jenis musik *electronic dance* yang muncul sekitar awal 1990-an. Karakteristiknya terletak pada tempo ketukan drum yang cepat (umumnya 160-180 ketukan per menit) dengan *bassline* yang kuat.

Keyboard ‘Vintage’: perangkat pengolah suara yang khusus menghadirkan suara alat musik *keyboard* kuno.

Keyboard Controller: merupakan serangkaian bilah kunci atau tuts (menyerupai *layout* piano) untuk mengontrol alat penghasil suara elektronik.

Keyboard: kelompok alat musik yang terdiri dari bilah-bilah (*tuts*) hitam dan putih yang menghasilkan variasi nada atau suara jika ditekan (dipencet). Contohnya adalah piano, organ, *harpsichord* atau *synthesizer*. Dalam musik

elektronik, *keyboard* merupakan serangkaian bilah kunci atau tuts (menyerupai *layout* piano) untuk mengontrol alat penghasil suara elektronik.

Legend: (dari bahasa Latin *legenda* yang berarti 'hal-hal yang wajib dibaca') merupakan sebuah narasi atau cerita tentang suatu kejadian tertentu yang melibatkan aksi manusia, namun biasanya diragukan kebenarannya oleh para ilmuwan karena banyak mengandung kelemahan fakta, adanya faktor mistik yang dipercaya berperan, dan bersifat indoktrinasi. Sebagai misal adalah legenda Tangkuban Perahu, Raja Arthur, dan sebagainya. Legenda juga berarti untuk menunjukkan tokoh terkenal yang memiliki kualitas atau keahlian tertentu yang sudah diakui. Misalnya: Bob Marley adalah legenda dalam musik Reggae.

Limiter: dalam elektronika berarti sebuah sirkuit yang memungkinkan sinyal rendah tertentu dapat lewat tanpa terpengaruh. Merupakan perangkat untuk menciptakan batas (pembatas) bagi suara sehingga terkesan adanya efek ruang tertentu.

Live Performance: pertunjukkan langsung.

Long Chords: paduan nada yang panjang.

Looping drum: *loop* berarti pengulangan (secara terus-menerus) yang terprogram dari instruksi-instruksi sampai batas waktu tertentu. Jadi *looping drum* dapat diartikan sebagai pengulangan (secara terus-menerus) yang terprogram dari ketukan-ketukan pada drum atau perkusi. Seperti halnya *break beat*, *looping drum* adalah *sampling* dari ketukan dan menggunakannya sebagai irama dasar untuk *hip-hop* dan *rap*.

Lush: sebuah gaya musik tertentu.

Mainstream: secara bebas dapat diartikan sebagai ' arus utama' atau 'pemikiran yang sedang berlaku (mayoritas)'. Istilah ini paling sering digunakan dalam seni untuk menunjukkan sesuatu yang biasa (pada umumnya atau sebuah tren utama). *Mainstream* juga merupakan nama label rekaman yang mengkhususkan pada artis-artis semacam Yuji Takahashi, Billie Holiday, Zoot Simes, dan Sylvia Copeland.

Mastering: proses mempersiapkan dan mentransfer suara yang telah direkam dari sebuah sumber berisi *final mix* ke sebuah alat penyimpan data (*data storage device*) – atau dengan kata lain, sebuah proses membuat master yang kemudian dapat diperbanyak atau diduplikasi.

Melody: serangkaian nada-nada yang berurutan menyusun sebuah frase musik. Rangkaian ini memiliki pola perubahan nada dan durasinya, saling berinteraksi dalam sebuah rentang waktu. Umumnya terdiri dari satu atau lebih frase musik dan motif yang diulang secara bervariasi dalam sepanjang lagu atau sebuah bagian. Melodi memberi karakter dan kekayaan dalam sebuah komposisi musik. Juga sangat membantu pendengar untuk mengingat dan mengenali sebuah musik. Dalam banyak kasus, melodinya lah yang paling diingat.

Microphone: (sering disingkat dengan *mike* atau *mic*) adalah perubah suara menjadi sinyal elektrik. Mikropon banyak digunakan dalam berbagai aplikasi,

seperti telepon, *tape recorders*, radio, dan televisi. Mikropon pertama adalah mikropon karbon yang diciptakan Thomas Edison pada tahun 1876.

Microsoft Windows XP SP 2: sistem operasi yang dikembangkan oleh Microsoft untuk tujuan sistem computer general (umum), termasuk computer rumahan, bisnis, *notebook*, dan *media centers*. XP kependekan dari *eXPerience*. Pertama dirilis pada 25 Oktober, 2001. Windows SP (*Service Pack*) 2 adalah versi lanjutannya yang dirilis pada 6 Agustus, 2004, setelah mengalami beberapa kali penundaan. Versi ini lebih menguatkan pada program keamanannya.

MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*): merupakan protocol industri standar yang memungkinkan instrumen musik elektronik, komputer, dan peralatan lain untuk dapat saling berkomunikasi, terkontrol, dan cocok (sinkron) satu sama lain. MIDI tidak mengirimkan sinyal atau media audio, namun hanya mengirimkan data digital.

Mixer: sebuah perangkat elektronik yang digunakan untuk menggabungkan atau merubah level, bunyi, dan dinamisasi sinyal audio.

Mixing: proses yang sering dilakukan dalam rekaman suara, *audio editing*, dan *sound system* untuk menyeimbangkan volume, frekuensi, dan dinamisasi sejumlah sumber suara.

Motif: dalam musik, sebuah motif dapat dikenali dari pengulangan penggalan atau rangkaian nada-nada yang digunakan untuk menyusun keseluruhan atau sebagian melodi dan tema. Sebuah motif bisa jadi harmonis, melodis atau pun ritmis. Motif yang diasosiasikan dengan seseorang, tempat, atau sebuah gagasan disebut *leitmotif*.

Music Workstation: perangkat musik elektronik yang menyediakan fasilitas untuk *sound module* (modulasi suara), *music sequencer*, dan *musical keyboard*. Perangkat ini memungkinkan musisi untuk mengkomposisi musik elektronik hanya dengan menggunakan satu perangkat saja.

Native Instruments B4: Native Instruments didirikan oleh Stephan Schmitt dan Volker Hinz pada tahun 1996 di Berlin, Jerman. Tujuannya untuk menghadirkan *bring real-time sound synthesis* ke komputer rumahan. Menjadi salah satu perusahaan terbesar di dunia dalam pengembangan perangkat lunak musik profesional. B4 merupakan perangkat lunak keluaran perusahaan ini tahun 2000 dan langsung mencetak sukses besar. Versi ini menggantikan versi legendaris B3.

New Jack Swing: (atau *swingbeat*) adalah hasil campuran antara *R&B* dengan *hip-hop*, mulai terkenal sejak akhir 1980-an hingga pertengahan 1990-an. Gaya ini meminjam ketukan *swing*-nya *hip-hop* yang dihasilkan dengan *drum machine*, digabungkan dengan gaya menyanyi *R&B* kontemporer.

Off-beat: istilah musik yang merujuk pada irama yang menegaskan atau memberi tekanan pada ketukan-ketukan lemah dalam sebuah birama.

Orchestra: (istilah awalnya adalah nama sebuah area yang terletak di depan sebuah panggung Yunani Kuno yang disediakan untuk *chorus* Yunani) sebuah ansambel instrumental, biasanya terdiri dari sejumlah besar *string*, *brass*,

woodwind sections, dan *percussion section*. Orkes kecil disebut orkes kamar (*chamber orchestra*), sedangkan jika dalam ukuran besar atau *full size* (sekitar 100 pemain) disebut orkes simfoni (*symphony orchestra*) atau *philharmonic orchestra*.

Patois: (aksan atau logat daerah) merujuk pada gaya atau jenis bahasa—Jamaika—yang tidak baku atau tidak standar.

Pattern: (pola) sebuah bentuk atau model yang dapat dipakai untuk menciptakan atau menghasilkan benda-benda (bunyi/suara) atau sebagian darinya. Bentuk paling sederhananya dihasilkan dengan repetisi (pengulangan) atau periodisasi.

Phaser: sebuah teknik dalam pengolahan sinyal suara yang digunakan untuk menyaring sinyal dengan menciptakan serangkaian puncak dan palung dalam spektrum frekuensi. Posisi puncak dan palung dimodulasi sehingga berubah-ubah sepanjang waktu dan menimbulkan efek *sweeping*.

Phrase: (frase) merupakan bagian dari musik yang saling bertautan pada sebuah skala waktu tertentu. Pada umumnya terdiri dari empat sampai delapan birama. Tersusun dari figure dan motif.

Pitch: (titi nada) frekuensi dasar yang dapat dikenali (didengar) dari sebuah suara atau nada.

Player: pemain musik (orang) atau yang memainkan/memutar musik atau suara (alat); *Player Piano* adalah sebuah piano yang dapat bermain sendiri secara mekanis; *Player* merupakan judul album kedua penyanyi R&B asal Perancis, M. Pokora, yang dirilis 26 Januari, 2006.

Pop: musik saat ini (kontemporer), jenis yang umum dari musik populer (berbeda dengan musik klasik atau musik seni dan musik folklor atau tradisional). Sebenarnya tidak merujuk pada genre tertentu dan artinya pun dapat berubah tergantung waktu dan tempatnya. Musik pop ini sangat luas jangkauannya, antara lain *rock*, *hip hop*, *reggae*, *dance*, *R&B*, *electronic*, dan sebagainya. Disebut juga dengan 'musik massal'.

Power Supply: (sering dikenal dengan *Power Supply Unit* atau PSU) alat atau sistem yang menyediakan energi listrik atau lainnya untuk sebuah *output load* (terminal yang terhubung dengan sirkuit elektrik). Istilah ini umumnya dipakai dalam penyediaan energi elektrik.

Premium Instrument Fender Rhodes : secara mengagumkan dapat merubah *sampler* atau *player* perangkat lunak menjadi instrument musik yang sangat ekspresif. Jika sebagian besar perangkat lunak dan *library*-nya mempunyai beragam koleksi suara namun minim variasi detail tiap instrumentnya, *Premium Instrument Fender Rhodes* keluaran M-Audio ini justru berkonsentrasi mengeksplorasi satu jenis instrument atau sebuah bagian (*section*). Hasil rekamannya pun terdengar murni dan pengolahannya sangat teliti. Versi ini menghadirkan 2 *Fender Rhodes* kelas dunia yang telah dipakai rekaman banya artis pemenang Grammy. Termasuk di dalamnya antara lain Janus Stage 73 dan sebuah *souped-up Dyno-My-Rhodes-modified Suitcase 73*. Direkam di sebuah

studio terkenal di Amerika, Avatar.

Producing: proses memproduksi atau membuat sesuatu.

Program: (program komputer) sekumpulan instruksi yang menggambarkan sebuah tugas yang harus dilaksanakan oleh komputer. Secara formal dapat diartikan sebagai cara atau ekspresi penulisan metode komputasi dalam bahasa komputer (pemrograman).

Progression: serangkaian *chord* yang dimainkan secara teratur, merupakan aspek penting dalam ilmu harmoni.

Quiet Storm: istilah ini sekarang merujuk pada musik *R&B* atau *Soul* yang pelan dan lembut.

Rastafarianisme: sebuah kepercayaan yang meyakini bahwa Haile Selassie I, penguasa Ethiopia, sebagai inkarnasi Tuhan (Jah). Istilah *Rastafari* berasal dari kata *Ras* (arti harafiahnya 'kepala', setara dengan 'adipati') dan *Tafari Makonnen* (nama asli Haile Selassie sebelum penobatan). Gerakan ini muncul di Jamaika melalui para pekerja dan petani kulit hitam pada awal tahun 1930-an. Gerakan ini kemudian mendunia, terutama karena musik *reggae* (terutama Bob Marley). Pada tahun 2000 tercatat lebih dari satu juta pengikut.

Reason 3.0: versi terakhir perangkat lunak musik dari Propellerhead ini sangat cocok untuk membuat komposisi, memproduksi (*producing*) atau pun pementasan langsung (*live playing*). Layaknya sebuah studio virtual lengkap dengan segala peralatannya yang dapat mewujudkan (merealisasikan) ide-ide musik kita. Dilengkapi antara lain dengan: *synthesizer, samplers, drum machine, ReCycle-based loop player, mixer, effects, pattern sequencer* dan banyak lagi.

ReCycle-based loop player: sebuah editor *music loop* yang didesain oleh perusahaan pengembang perangkat lunak Swedia, Propellerhead Software. Prinsip dari editor ini adalah merubah tempo sebuah *music loop* tanpa merubah *pitch*-nya atau merubah suaranya.

Refrain: (dari bahasa Perancis Kuno '*refraindre*', yang berarti 'mengulang') sebuah bagian (*line*) yang diulang dalam lagu atau musik.

Reggae Style: istilah *reggae* seringkali dipakai untuk merujuk secara umum pada musik Jamaika, namun sebenarnya istilah ini khusus merujuk pada gaya musik yang tercipta setelah adanya perkembangan musik ska dan rocksteady. Tempo musik ini umumnya lebih lambat dari ska dan rocksteady. *Reggae* sering diasosiasikan dengan pergerakan Rastafari yang mempengaruhi banyak musisi *reggae* pada tahun 1970-an dan 1980-an.

Reggaeton: sebuah bentuk musik urban yang populer dengan *Latin America* selama awal 1990-an dan menyebar selama 10 tahun ke Amerika Utara, Eropa, Asia, dan Australia. Musik ini menggabungkan pengaruh musik *Reggae* dan *Dancehall* dengan musik-musik Amerika Latin seperti *bomba, plena, meringue*, dan *bachata*. Gaya menyanyinya menggunakan *rap* namun berbahasa Spanyol.

Reverberation: (sebuah efek) adalah ketahanan suara dalam sebuah ruang

tertentu setelah suara aslinya dihilangkan. Ketika suara dihasilkan dalam sebuah ruang, terbentuk sejumlah besar gema yang kemudian secara perlahan berkurang seiring suara terserap dinding dan udara, sehingga menimbulkan gema.

Rhythm and Blues: (juga dikenal dengan R&B atau RnB) sebuah genre musik populer yang menggabungkan pengaruh musik *jazz*, *gospel*, dan *blues*, pertama kali dipertunjukkan oleh artis *African American*. Istilah ini pertama kali digunakan di Amerika Serikat tahun 1947 oleh Jerry Wexler di majalah Billboard. Menggantikan istilah sebelumnya, *race music*. Gaya musik ini menggabungkan format 12 birama *blues* dan *boogie-woogie* dengan sebuah *back beat* (yang kemudian menjadi elemen fundamental dari *rock and roll*).

Rhythm Pattern: dapat diartikan sebagai pola irama. Pola (*pattern*) merupakan sebuah bentuk, model, atau sekumpulan aturan yang dapat dipakai untuk menghasilkan sesuatu atau sebagian darinya. Pola yang paling sederhana didasarkan pada perulangan / periodisasi: beberapa salinan dari satu model tunggal tertentu dikombinasi tanpa adanya modifikasi. Jadi pola irama adalah sebuah model atau cara bagaimana sebuah irama diulang, dikombinasi, atau pun dimodifikasi.

Rhythm: (dalam bahasa Yunani, *ῥυθμός*, yang berarti ‘aliran’ atau ‘gaya’) sinonimnya adalah irama atau ritme. Merupakan variasi panjang dan aksentuasi dari suara atau benda lainnya. Irama melibatkan pola durasi yang secara fenomenal hadir dalam musik, yang mana durasinya dapat dikenali dari selingan atau waktu jeda.

Rolling Piano: gaya musik yang dipopulerkan oleh Professor Longhair (1918 – 1980), legenda musik *New Orleans blues*.

Sample Drum Single Shot: proses dalam musik elektronik untuk mengambil atau merekam suara drum dan menggunakannya kembali sebagai sebuah instrument atau elemen untuk sebuah rekaman baru.

Sample: rekaman suara atau bunyi alat musik tertentu yang digunakan untuk membuat komposisi musik elektronik.

Sampler: sebuah alat yang digunakan untuk menciptakan rekaman digital atau sampel.

Sequence: sebuah rangkaian teratur dari beberapa objek, suara, atau peristiwa di mana rangkaian tersebut muncul secara berulang.

Sequencer: dalam musik elektronik, *sequencer* adalah sebuah alat atau piranti lunak yang memungkinkan perekaman, pemutar dan pengolahan pola musik. Awalnya tidak dilengkapi dengan perekam suara, hanya informasi pengaturan ke *synthesizer* untuk mencipta ulang sebuah komposisi. Kebanyakan *sequencer* sekarang sudah mempunyai fitur pengolahan suara dan kemampuan pemrosesan, dan sering menjadi bias dengan *digital audio workstations*. Walaupun istilah *sequencer* ini pada dasarnya digunakan utk piranti lunak, namun beberapa piranti keras *synthesizer* dan hampir semua *music workstations* sudah ditambahkan MIDI *sequencer*.

Shuffle: sebuah prosedur untuk mengacak (dalam musik berarti cara memainkan secara acak).

Software: perangkat lunak yang berisi serangkaian program yang memungkinkan sebuah komputer untuk melaksanakan tugas tertentu. Misalnya Microsoft Word, program yang digunakan untuk mengolah tulisan atau teks.

Song form: format atau bentuk lagu.

Sound Bank: bank suara/bunyi atau kumpulan koleksi sampel.

Sound Card: (juga dikenal dengan *audio card*) merupakan sebuah perangkat keras komputer yang memfasilitasi *input* dan *output* suara dengan dikontrol oleh program komputer. Penggunaannya antara lain untuk menyediakan komponen suara dalam aplikasi multimedia, seperti komposisi musik, mengolah video atau suara, dan program hiburan.

Sound: (suara atau bunyi) merupakan hasil dari sebuah gesekan (gangguan) yang menyebar atau merambat melalui suatu zat (benda) sebagai sebuah gelombang.

Style: (gaya) berasal dari bahasa Latin '*stilus*', yang berarti 'sebuah alat tulis', awalnya lebih bermakna gaya penulisan. Istilah ini kemudian berkembang dan terutama dipakai dalam dunia seni untuk menunjukkan gaya atau cara menciptakan karya seni. Berbeda dengan istilah 'aliran' yang lebih merujuk pada dasar pemikiran sebuah karya seni.

Syncopation: (sinkopasi) dalam musik, istilah ini merujuk ke sebuah penekanan pada ketukan yang tidak bertekanan, atau sebuah ketukan yang hilang di mana seharusnya ada ketukan yang kuat. Sinkopasi digunakan dalam banyak gaya musik, termasuk musik klasik, namun lebih sering pada musik *jazz*, *reggae*, *ragtime*, *rap*, *jump blues*, dan *dubstep*.

Synthesizer: berasal dari kata "*syntithetai* " dalam bahasa Yunani dan digunakan untuk menggambarkan alat yang mampu menghasilkan atau memanipulasi sinyal elektronik dalam penciptaan musik, rekaman ataupun pertunjukkan. *Synthesizer* menghasilkan sinyal listrik yg kemudian berubah menjadi suara melalui penguat suara (*amplifier*). Pada *Analog Synthesizer*, suara dihasilkan oleh sirkuit listrik dengan memanipulasi sebuah sinyal dari serangkaian *oscillators* dan *filter* dalam sebuah sirkuit analog. Sedangkan pada *Digital Synthesizer* dihasilkan dari

penting, karena dapat mempengaruhi *mood* atau pun tingkat kesulitan komposisi.

Terminology: sebuah studi tentang istilah (*term*) dan penggunaannya dalam konteks tertentu.

Terts: Jarak satu ke tiga.

Theme: sebuah tema dalam musik merupakan melodi utama. Semua elemen, motif, atau pun potongan musik yang kemudian dikembangkan menjadi beberapa variasi, dengan demikian menjadi sebuah tema.

Timing: sebuah penjedaan dari beberapa suara, nada, atau pun kejadian dalam waktu tertentu.

Track: istilah ini erat kaitannya dengan *multitrack recording*, sebuah metode merekam suara yang memungkinkan perekaman terpisah dari berbagai sumber suara untuk menciptakan satu paduan utuh.

Tuff Gong: sebuah label studio rekam yang didirikan oleh grup musik *reggae*, The Wailers, pada tahun 1970. Namanya diambil dari nama panggilan Bob Marley. Lokasinya berada di kediaman Bob Marley di 56 Hope Road, Jamaika. Sekarang menjadi Museum Bob Marley. Tuff Gong juga merupakan merk *clothing* yang dijalankan oleh anak Bob Marley, Rohan Marley.

Tutti: dalam musik, istilah digunakan untuk merujuk pada sebuah bagian orkestra di mana semua pemainnya bermain secara bersamaan. Dalam musik organ, ini berarti *full organ* harus digunakan.

Unification: penyatuan atau penggabungan dari dua atau lebih objek.

Unison: (persesuaian) dalam musik, istilah ini berarti sebuah interval, rasionya 1:1 atau 0 *half steps* dan *zero cents*. Dua suara atau nada dalam *unison* dianggap sama *pitch*-nya namun tetap berasal dari sumber berbeda.

Urban Contemporary: istilah ini dipopulerkan oleh seorang *DJ* asal New York, Frankie Crocker, pada pertengahan tahun 1970-an. Diasosiasikan pada musik *R&B* kontemporer, dan sering juga digunakan sebagai sinonim untuk genre musik ini.

Urban Pop: gaya musik yang terpengaruh musik *Contemporary R&B*.

Virtual Guitarist Electric Edition: salah satu tantangan terbesar dalam membuat *sequence* adalah memainkan bagian gitar realistik dengan sebuah keyboard MIDI. Beberapa tahun yang lalu, Steinberg memperkenalkan Virtual Guitarist – sebuah inovasi untuk pasangan *plug-in* instrument VST yang lebih efektif menggantikan *rhythm guitarist*. Seperti edisi sebelumnya, Virtual Guitarist Electric Edition menyediakan bagian-bagian (*guitar parts*) untuk para non-gitaris dengan menggabungkan sebuah MIDI *playback* dan mesin pengolah disertai banyak koleksi contoh. Fitur-fiturnya antara lain: 29 pemain gitar yang berbeda dan variasi gitar, beragam koleksi gaya gitar elektrik untuk berbagai jenis musik, pilihan variasi permainan: *shuffle*, *dynamics*, *timing*, *syncopation*, *long chords*, serta pilihan efek suara yang beragam.

VST(i) *Virtual Studio Technology (insrtument)*: merujuk pada sebuah program komputer pengolah suara atau musik. Merupakan perantara (*interface*) standar untuk menghubungkan *audio synthesizer* dan *effect plugins* ke *audio editors* dan sistem rekam *hard-disk* dan juga menyediakan sebuah *Graphical User Interface* (GUI). VST dan teknologi serupa lainnya dapat menggantikan studio rekam tradisional. Lisensi teknologi ini dimiliki oleh penciptanya, yaitu Steinberg.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
INTISARI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR NOTASI.....	viii
DAFTAR ISTILAH.....	x
DAFTAR ISI.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Tinjauan Pustaka.....	6
E. Tinjauan Audio.....	7
F. Metode Aransemen.....	8
G. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II LATAR BELAKANG HISTORIS DAN TEORITIS.....	13
A. Lagu <i>I Shot The Shariff</i> Sebagai Lagu Reggae.....	13
B. Riwayat Hidup Pencipta.....	16
C. Musik Rhythm & Blues.....	22
D. Instrumentasi.....	32
E. Pengertian Beberapa Istilah Musik Populer.....	40
F. <i>Rating</i> Lagu <i>I Shot The Shariff</i>	46
BAB III PROSES PENGGARAPAN ARANSEMEN.....	50
A. Struktur Aransemen Lagu <i>I Shot The Sheriff</i>	50
B. Konsep Dasar Aransemen.....	51
BAB IV PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77

B. Saran.....	77
---------------	----

SUMBER ACUAN

- A. DAFTAR PUSTAKA
- B. SUMBER ELEKTRONIK
- C. DISKOGRAFI
- D. NARA SUMBER

LAMPIRAN

- A. Partitur Aransemen Lagu *I Shot The Sheriff*
- B. Rekaman audio



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Sejak zaman pra-sejarah, manusia dari berbagai suku sudah mengenal dan mengembangkan musik walaupun masih dalam bentuk yang sangat sederhana. Musik lambat laun tumbuh dan berkembang menjadi sangat beragam dan kompleks. Jadi dapat dikatakan bahwa sejarah musik adalah sejarah peradaban manusia itu sendiri.

Kehadiran musik di tengah masyarakat tidak lepas dari kemampuan komposer dalam menyampaikan ide musikalnya ke dalam sebuah komposisi musik. Seorang komposer sangat terpengaruh dengan akar budayanya. Akar budaya ataupun tradisi sangat berperan dalam membentuk ciri musik. Dari sini lahir berbagai jenis dan ragam musik, atau yang lebih dikenal dengan istilah *genre*. Sebagai contoh—dan juga merupakan objek penelitian karya tulis ini—Bob Marley yang berangkat dari tradisi musik Jamaika, yaitu Reggae, dalam membuat komposisi-komposisi musiknya.

Dalam perkembangannya, *genre-genre* musik semakin beragam dan bercampur baur. Tidak jarang terjadi *genre* musik tertentu digunakan untuk sebuah komposisi musik lain yang secara tradisi sangat berbeda. Maka sebuah komposisi musik pun masih dapat terus "tumbuh" atau diinterpretasi lagi. Proses inilah yang dikenal dengan istilah aransemen.

Sebagai salah satu contoh lagu yang dapat diaransemen adalah lagu *I Shot The Sheriff* karya Bob Marley. Lagu ber-*genre* reggae ini merupakan *dance rhythm* (tarian

berirama) paling populer di Jamaika¹ Lagu yang menjadi *Hot 100 number-one hits of 1974 (USA)* versi Majalah *Billboard* ketika dibawakan ulang oleh Eric Clapton² ini bercerita tentang ketidakadilan. Menurut pendapat Mikal Gilmore dalam majalah *Rolling Stone* tentang *I Shot The Sheriff*, adalah:

“Seorang aparat hukum sedang mengejar pria lain yang mewakili sesuatu—mungkin ras, mungkin kelas—yang ia tidak setuju. Sheriff itu hendak membunuhnya, sampai orang tertindas yang sedang bercerita membalasnya. Ia membunuh Sheriff itu—itu saja yang dapat ia lakukan—tapi ia tidak membunuh deputi-nya: ia tahu bahwa rasa bersalahnya tidak sejauh itu”.

Gilmore baru-baru ini menyadari, bahwa sang penyanyi mungkin memiliki makna yang sama sekali berbeda. Ia tidak menembak sang deputi karena tidak ada waktu.³ Kutipan tersebut dapat dikatakan sebagai sumber informasi dimana Marley pada waktu itu tidak benar-benar menembaknya. Ia hanya sebagai mediator yang mewakili sudut komunitasnya saja. Hal inilah yang membuat lagu tersebut dikatakan sebagai lagu paling fenomenal dalam sejarah karya-karyanya.

Namun demikian, tak hanya kisah fenomenalnya saja yang menarik, musik dan iramanya menjadi salah satu elemen dasar (*reggae style*) menarik untuk dikembangkan ke dalam kemasan baru dengan mengolah ritme, melodi, harmoni, dinamika, tempo, ekspresi dan pola irama dengan variatif. Oleh karena itulah, mengapa lagu ini kemudian diangkat sebagai objek penelitian dalam karya tulis ini.

Popularitas karya-karya Marley membuat ia semakin dikenal publik, hingga ia

¹ “*Rocking Steady*” Microsoft® Encarta® 2006 [CD]. Microsoft Corporation, 2005.

² [www.wikipedia.org/Hot_100_number-one_hits_of_1974_\(USA\).htm](http://www.wikipedia.org/Hot_100_number-one_hits_of_1974_(USA).htm), Waktu akses 00:10, 10 April 2007.

³ “*The Life and Time of Bob Marley*”: “*Dari Jamaika Mengubah Dunia*”, Majalah *Rolling Stone Indonesia*, Edisi I, Mei 2005, hal. 29.

dinobatkan sebagai *legend* dalam sejarah perkembangan musik reggae. Bahkan ia diakui oleh banyak pihak telah memberi pengaruh besar pada dunia musik karena totalitas dan loyalitasnya sebagai musisi reggae. Hal tersebut membuktikan musik dan lirik menjadi karakter tersendiri dalam identitasnya sebagai musisi reggae yang menyuarakan tentang pesan-pesan sosial, politik, kemanusiaan, serta perdamaian, hingga membuat beberapa musisi dunia terpengaruh oleh karya-karyanya seperti, Rolling Stones, The Clash, The Police dan Eric Clapton.⁴

Sampai saat ini, lagu-lagu Marley sudah banyak diaransemen dan dikemas ulang ke dalam *genre* musik berbeda. Namun sepanjang sepengetahuan penulis belum pernah ada yang mengaransemen lagu ini ke dalam format rhythm & blues atau yang biasa kita sebut dengan R&B. Padahal jika melihat pada sejarah hidup Marley, justru musik yang biasa kita sebut R&B ini yang pertama kali menyadarkan Marley tentang tujuan hidupnya.⁵ Hal inilah yang mendasari penulis mengaransemen lagu ini ke dalam format R&B. Mengingat jenis musik ini sedang banyak digemari saat ini, sehingga pesan-pesan Marley terus hidup di masa ini dengan kemasan yang lebih menarik bagi kalangan yang lebih luas.

Pada tahun 2000, tipikal instrumen R&B memiliki kesamaan dengan era sebelumnya yaitu *synthesizers*, *keyboard* dan *drum machine*. Namun, pada era ini terdapat perubahan dan perkembangan signifikan pada warna suara dan pola ritmis yang dihasilkan oleh instrumen-instrumen tersebut. Hal inilah yang membuat jenis musik ini selalu mengalami perkembangan dalam setiap era-nya.

⁴ *Ibid.*

⁵ *Ibid.*

ciptaannya “Cubase VST”. Pada mulanya hanya kumpulan pengolah bunyi atau *audio processor—dynamic processor* seperti kompresor, *limiter* (pembatas)—efek ruang, *reverb* dan *delay*—efek modulasi, *chorus*, *flanger*, dan *phaser*. Namun, belakangan muncul *VST* yang merupakan imitasi dari instrumen musik seperti drum, bass, gitar, piano serta *keyboard ‘vintage’* yang kemudian *hardware*-nya sudah tidak diproduksi kembali oleh pabriknya—imitasi *Hammond B3* versi *VST(i)*-nya dibuat oleh *Native Instrument B4*.⁶ Kutipan tersebut memberikan informasi terhadap kemajuan teknologi yang diadopsi ke dalam format *rhythm & blues*, sehingga terdapat nilai estetika pada karakter bunyi yang dapat menghadirkan warna baru melalui aspek teknologi. Inilah yang menjadi salah satu alasan kuat dalam penggarapan aransemen ke dalam jenis musik ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah tersebut ke dalam beberapa kalimat tanya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah membuat aransemen untuk format *rhythm & blues* dengan *Virtual Studio Technology (instrument)* atau *VST(i) (synthesizers, keyboard, drum machine)* dan vokal dengan konsep variasi yang menarik?
2. Bagaimanakah mengolah ritme, melodi, harmoni, dinamika, tempo, ekspresi dan pola irama yang variatif untuk lagu *I Shot The Sheriff* dalam sebuah aransemen, sehingga aransemen tersebut memiliki bentuk kreativitas yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan diterima secara auditif oleh setiap kalangan?

⁶ Wawancara dengan Ferry Kurniawan, *sound engineer*, yang merupakan aplikator produk Steinberg dan Native Instrument. Agustus, 2007.

C. Tujuan Penulisan

Maksud dan tujuan dalam penelitian penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan apresiasi terhadap salah satu karya Bob Marley dalam bentuk aransemen.
2. Menjelaskan konsep lagu *I Shot The Sheriff* melalui gaya reggae yang cukup fleksibel pada tempo cepat maupun lambat, serta permainan gitar dalam memainkan akord dengan pola ritmis *off-beat*, di mana bass gitar juga sering memainkan pola irama—bernada,⁷ yang kemudian diadopsi ke dalam format *rhythm & blues*.
3. Untuk mengetahui bagaimana mendapatkan warna dan karakter suara yang dibutuhkan dalam format aransemen ini, serta tujuan untuk memperoleh nilai-nilai estetik terhadap bunyi yang dihasilkan melalui *Virtual Studio Technology (insrtument)* atau *V S T(i)* dengan kata lain, instrumen yang terdapat dalam aransmen ini tidak dapat digantikankan oleh instrumen lain, sehingga aransemen tersebut memiliki bentuk kreativitas dan menjadi sajian yang lebih menarik.
4. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan ide-ide musikal dalam aransemen lagu *I Shot The Sheriff* karya Bob Marley, guna memberikan referensi kepada setiap kalangan musisi, khususnya mahasiswa Jurusan Musik.

⁷ Bailie, Stuart, "Reggae" *Microsoft® Encarta® 2006* [CD]. Microsoft Corporation, 2005.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk menyatakan berbagai pembahasan yang mendukung pengertian, gagasan atau konsep dasar yang mengiringi proses penggarapan aransemen musik ini, diperlukan beberapa sumber referensi pustaka yang dapat diacu. Dalam bagian ini dicoba untuk memberikan beberapa tinjauan umum atas referensi pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi:

- a. Genichi Kawakami, *Arranging Popular Music: A Practical Guide*, Yamaha Music Foundation, Tokyo, Japan, 1975. Buku ini merupakan buku yang sangat mendasar bagi jalanya proses aransemen musik. Dalam buku ini ditemukan berbagai konsep awal yang membantu penulis untuk semakin memahami apa dan bagaimana aransemen itu, termasuk analisis musik secara struktural. Dengan kata lain buku ini menjadi acuan yang sangat signifikan untuk memberikan rangkaian metode dalam melakukan proses aransemen yang lebih tertata dan sekaligus memberikan kerangka dasar bagi analisis musik.
- b. Mikail Gilmore, "*The Live And Time Of Bob Marley*", Majalah Rolling Stone, Jakarta, Indonesia, 2005. Sumber ini memaparkan tentang biografi Marley dimulai dari perjalanan hidup, perjalanan karir, jenis musiknya, hingga kondisi di Jamaika pada waktu itu.
- c. Hugh M. Miller, tanpa tahun, *Pengantar Apresiasi Musik*, diterjemahkan oleh Triyono Bramantyo PS, dari *Introduction to Music: A Guide to Good Listening*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Buku ini merupakan pengantar yang sangat mendasar. Dalam buku ini dapat ditentukan beberapa penjelasan

yang penting yang berhubungan dengan karakter instrumen atau organologi dan bentuk atau gaya musik.

- d. Leon Stein, *Structure and Style: The Study and Analysis of Musical Form*, Expand Edition (New Jersey, USA: Summy – Birchard Music, 1979). Buku ini berguna menguraikan definisi figure, motif, frase, tema dalam proses analisis struktural dari sebuah karya musik.

E. Tinjauan Audio

Dilakukan dengan cara menganalisis hasil karya orang lain sehingga nantinya tidak terdapat kesamaan dalam mengaransemen dengan hasil karya orang lain. Namun yang utama dalam tinjauan audio ini adalah menganalisis secara lebih mendalam pada lagu, irama dan lirik asli lagu *I Shot The Sheriff* agar dalam proses aransemen tidak sampai merubah nilai- nilai yang terkandung di dalam lagu tersebut. Tinjauan audio dalam tugas akhir ini adalah dengan menyimak lagu *I Shot The Sheriff* dari beberapa musisi, sebagai media inspiratif yaitu:

- a. *The Electro-Bossa Songbook of Marley* dengan album *Bossa n' Marley*. Dalam audio ini lagu *I Shot The Sheriff* dibawakan dengan gaya bossa nova dengan sentuhan instrumen elektronik seperti *looping drum* dan *VST(i)*, sehingga audio ini dapat dijadikan referensi sebagai media inspiratif dalam menentukan variasi-variasi aransemen.
- b. *Marley in Hip-hop*, dalam jenis musik ini, dominasi *beat* (ketukan) pada bass drum, menjadi ciri musik kaum kulit hitam. Dalam audio ini keaslian suara Marley yang dipadu dengan nyanyian rap, memberi atmosfer baru, sehingga

kolaborasi vokal dalam komposisi ini tak kalah menarik dengan karya aslinya.

- c. *A Twist of Marley*, yaitu kumpulan lagu-lagu Marley yang diaransemen oleh Lee Ritenour, Dave Grusin, Marc Antoine, Gerald Albright, Rick Braun, Will Downing dan Phil Perry. Dalam audio ini para musisi dapat menyampaikan interpretasi musikalnya melalui progresi akord jazz “ringan” dan gaya vokal R&B, sehingga audio ini mudah dinikmati. Referensi audio ini memberi banyak inspirasi dalam proses pembuatan aransemen ini.

Secara umum, ketiga versi tersebut tidak terdapat perubahan *song form* karena ketiganya terdapat lirik lagu sehingga tidak memungkinkan melakukan perubahan terhadap *song form*. Begitu pun dalam penelitian ini tidak terdapat perubahan pada *song form*, karena terdapat lirik lagu—vokal, yang merupakan salah satu unsur penting dalam proses penggarapan aransemen ini ke dalam pola irama R&B. Hal tersebut, merupakan proses pendekatan eksperimental dalam menentukan karakter vokal, sehingga aransemen tersebut menjadi sajian yang lebih menarik.

F. Metode Aransemen

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental, yaitu dengan melakukan teknis eksplorasi musikal dalam penggarapan aransemen lagu sehingga memungkinkan untuk mengembangkan ide-ide. Seiring dengan itu, penelitian ini juga menggunakan metode perancangan dengan pendekatan musikologis. Pendekatan musikologis meliputi ilmu analisis, aransemen, harmonisasi, instrumentasi dan pertimbangan sejarah musik yang berkaitan dengan lagu yang akan dijadikan objek aransemen.

Secara terstruktur, penelitian untuk tugas akhir ini dilakukan dalam tahapan-tahapan berikut:

1. Pengumpulan dan pengolahan data

- a. Studi Pustaka

Tahap ini merupakan proses pencarian data-data pustaka yang dibutuhkan untuk penelitian. Hal ini dilakukan dengan melakukan telaah pustaka dengan rujukan buku-buku, makalah serta sumber tertulis lainnya yang relevan dengan tema penelitian. Dari tahap ini akan diperoleh informasi mengenai pengertian dan teknik aransemen, latar belakang lagu, serta hal lain yang relevan.

- b. Proses Aransemen

Berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dari data pustaka, proses aransemen diawali dari mendengarkan dan menganalisis lagu *I Shot The Sheriff*. Langkah selanjutnya adalah melakukan eksplorasi dengan memilih jenis-jenis pola ritmis dan bunyi-bunyian yang terdapat dalam *VST(i)*. Setelah terpilih, sample *drum single shot* dalam format WAV yang dibutuhkan dalam penggarapan aransemen ini dipadukan dengan ide-ide musikal yang terdapat dalam konsep dasar aransemen, kemudian dimainkan dengan *keyboard* sebagai kontroler yang tersambung pada komputer. Setelah digarap data tersebut kemudian digabungkan ke dalam 1 *track* stereo format 16-bit/44 KHz (standar format CD-Audio) dengan tujuan agar data dapat diaplikasikan diberbagai alat pemutar CD. Langkah berikutnya ialah ditulis dalam notasi balok. Tujuan dari upaya tersebut adalah untuk membangun karakter bunyi

yang sesuai dengan ciri R&B sebagai jenis lagu yang dijadikan sampel dalam penelitian.

c. Peralatan Penelitian

Beberapa alat pendukung yang digunakan dalam penggarapan aransemen ini ialah:

(a) Piranti lunak (*software*)

- Sistem operasional Microsoft Window XP S.P 2
- *Sequencer* atau DAW (*Digital Audio Workstation*) menggunakan tipe Sonar 6
- *VST(i) soft synthesizers: Drum machine, drum loop* dan perkusi diaplikasikan oleh Reason 3.0 (Propellerhead), *synthesizers* diaplikasikan Hypersonic (Steinberg), gitar diaplikasikan Virtual Guitarist Electric Edition (Steinberg), elektrik piano diaplikasikan Premium Instrument Fender Rhodes (M-Audio).
- Proses penulisan notasi balok pada aransemen ini menggunakan Sibelius 4.

(b) Properti pendukung

- Komputer dengan prosesor pentium IV 2,6 Gz, RAM 1GB, HD 320 GB.
- *Keyboard controller* merek Fantom X6
- *Soundcard* atau penghubung MIDI merek Frontier Design Wavecenter PCI dan Tango 24
- Kabel MIDI

- Penguat suara aktif merek Behringer B2031 A
 - *Microphone* (model *large diafragma tube condenser* khusus untuk vokal) tipe MXL9000
 - Penguat sinyal *microphone* dan *power supply* untuk *microphone*) merek Presonus tipe Bluetube Dual-Path
- (c) Lokasi rekaman audio
- EFKA Studio
- (d) Pendukung proses rekaman audio
- Operator rekaman : Ferry Kurniawan
 - *Mixing* dan *Mastering* : Ferry Kurniawan
 - Vokal : R. Raya Buono
 - *Back ground* vokal : R. Raya Buono

2. Pengelompokan dan Penyusunan Data

Setelah seluruh data terkumpul dan telah dianalisis akan disajikan dalam laporan tugas akhir. Seluruh tahapan dalam penyusunan tugas akhir ini dilakukan dengan bantuan dosen pembimbing, yaitu mulai dari studi pustaka, studi lapangan hingga penyusunan laporan tugas akhir.

3. Definisi atau Deskripsi

Dalam penyajiannya, tugas akhir ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan musikal, yaitu melalui pemaparan secara jelas dan terstruktur pada penulisan laporan tentang proses penggarapan aransemen lagu yang menjadi objek penelitian.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini nantinya akan terdiri dari empat bab, pada BAB I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, tinjauan pustaka, tinjauan audio, metode aransemen, dan sistematika penulisan. BAB II merupakan latar belakang teoritis dan historis yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu riwayat hidup Bob Marley, sejarah perkembangan instrumen, dan *rattting* pada lagu *I Shot The Sheriff* yang menjadi objek penelitian sebagai lagu populer. Selanjutnya pada BAB III merupakan pembahasan tentang proses penggarapan aransemen yang terdiri dari dua sub bab yaitu struktur aransemen dan konsep dasar aransemen lagu *I Shot The Sheriff* karya Bob Marley dalam format rhythm & Blues. BAB IV merupakan penutup dari skripsi ini, terdiri dari kesimpulan dan saran yang mengambil dan merangkum nilai-nilai penting dari skripsi ini.

